EDITORA NEXUS

Os Quadrinhos da Série

MEGAMAN NT WARRIOR™

Revista Oficial

Nº 3

R$ 7,50

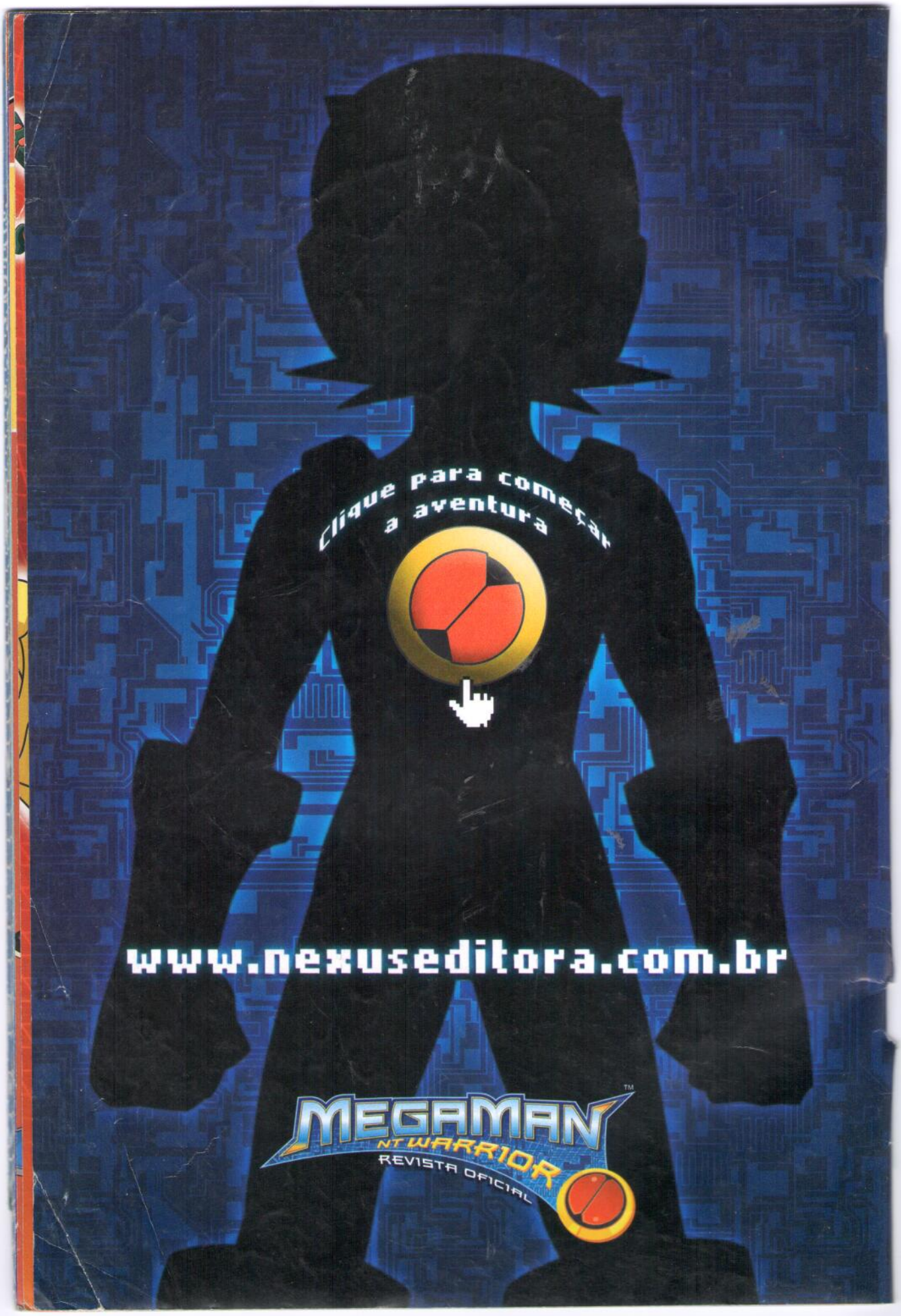
As lutas mais legais!
As batalhas mais ferozes que aconteceram na rede

MegaESTILO
Nem sempre tudo é azul: as Mudanças de Estilo do MegaMan na série!

E mais:
Passatempos, games, cheats, e personagens

Quadrinhos

CAOS NO TRÂNSITO!


Clique para começar a aventura
www.nexuseditora.com.br
MEGAMAN
NT WARRIOR
REVISTA OFICIAL

MEGAMAN NT WARRIOR

BattleChip ChapaQuente! Carregar!

A internet está pegando fogo! Tá mais quente do que forno de pizzaria! No terceiro capítulo da história em quadrinhos, os semáforos de DenTech City ficam loucos. Ao mesmo tempo, Yai aparece pela primeira vez na tela - e quase dá um vexame danado... Você também vai conhecer as Mudanças de Estilo e ficará sabendo tudo sobre as lutas mais emocionantes que nossos heróicos NetNavis já tiveram que enfrentar. E cuidado pra não babar em cima da revista: confira a ficha completa de Dex e GutsMan e as dicas e truques de Games!

ÍNDICE

04 **Personagens importantes.** Terceira parte da nossa apresentação.

Introdução. O que aconteceu até agora... 06

07 **Quadrinhos.** Será que Lan e seus amigos conseguirão consertar os semáforos enlouquecidos de DenTech City?

Passatempos. 36

38 **MegaMan StyleChanges.** Descrições detalhadas de todas as Mudanças de Estilo.

As lutas mais legais. As batalhas mais emocionantes que MegaMan já enfrentou. 40

42 **Video games.** Os mais recentes games do MegaMan.

Cheats. Dicas e soluções úteis para vários games MegaMan. 44

45 **Ontem e hoje.** Teste do Mega Man V.

Ficha. Nesta edição: Dex e GutsMan. 46

48 **MegaPromoção!**

O que virá na próxima edição da revista MegaMan NT Warrior. 50

CONTINUAMOS A APRESENTAR TODOS OS PERSONAGENS DA SAGA DE MEGAMAN.

KID TUMBA

A origem de Kid Tumba é um mistério: nem ele mesmo sabe muito sobre suas origens ou de onde veio. Líder da Organização Grave, Kid Tumba quer destruir a internet e dominar o mundo inteiro. Para isso, comanda um exército de NetNavis Solo e de humanos que, com seus NetNavis, executam seus planos malignos. No início, trabalhava sozinho, mas depois se uniu ao Senhor Wily. A verdade sobre ele, porém, é uma grande surpresa...

VÍRUS-FERA DA TUMBA

O Vírus-Fera da Tumba foi criado pelo Senhor Wily usando o Programa Definitivo de PharaohMan. Criado para executar os planos do Senhor Wily de destruição da rede cibernética de forma brutal e friamente calculada, Vírus-Fera da Tumba é feito só de vírus, mas pode absorver NetNavis e vírus novos, ficando cada vez mais poderoso. Ele é o Error Bug que causou a revolta de PharaohMan contra seus criadores, os cientistas da SciLab.

ARASHI

A pequena empresa de Arashi foi comprada por uma corporação gigante. Desde então, ele está possuído pelo desejo de vingança contra todas as mega-empresas, e se juntou a Grave para executar um plano. Seus primeiros alvos são a AyanoTech e sua herdeira, Yai.

BASS

O rebelde e misterioso Bass também foi criado pelo Programa Definitivo de PharaohMan. Bass é tão poderoso quanto seu irmão-monstro, o Vírus-Fera da Tumba. Além da origem, os dois têm algo mais em comum: não obedecem a ninguém. Bass não sabe qual é sua origem até escanear o cérebro de MegaMan. Quando isso acontece, tudo muda de forma dramática e inesperada.

Senhor Gauss

O Senhor Gauss é o irmão mais velho de Count Zap. É completamente obcecado pelo Senhor Wily, a ponto de ter uma coleção de objetos relacionados a ele. É um criminoso excêntrico e esquisitão, que se disfarça como diretor da mundialmente conhecida companhia Gauss Inc. Sua dupla personalidade aparece em seu NetNavi, MagnetMan, que pode se dividir em dois.

Dave

Desde criança, Dave e Sal são amigos e ambos se preocupam com a proteção do meio ambiente. Dave e seu NetNavi QuickMan encontram Lan e MegaMan no Vale Okuden. Lá, Dave luta contra a construção de uma grande represa que ameaça destruir o vale e seu paraíso natural.

MagnetMan

O sólido e poderoso MagnetMan pode se dividir em duas partes com pólos elétricos opostos e deixar que elas se choquem uma com a outra. Com essa divisão ele faz o violento Ataque Norte-Sul, que esmaga seus adversários. Sua força magnética é tão poderosa que ele consegue impedir a desativação de NetNavis. MagnetMan está a serviço do Senhor Gauss.

QuickMan

QuickMan é, como já diz seu nome, muito rápido (a palavra "quick", em inglês, significa "rápido", "veloz"). Juntando sua velocidade incrível às armas diferentonas que tem, como o QuickBumerang por exemplo, QuickMan ajuda seu NetOp Dave a proteger o meio ambiente das pessoas ambiciosas e egoístas.

AirMan

AirMan é o NetNavi de Arashi. Ele tem o poder de criar correntes de ar tão fortes que podem até causar furacões. Com ele, Arashi faz a maior bagunça no abastecimento de água na mansão de Yai.

O Que Aconteceu Até Agora...

"Estamos no ano 200X e parece que vivemos num videogame. Eu sou Lan Hikari. Bem-vindo a DenTech City!"

Aqui em DenTech City, uma rede cibernética interliga simplesmente tudo. Com os nossos PETs, podemos travar batalhas na rede com os nossos NetNavis. Eu adoro essas batalhas, principalmente quando o meu NetNavi, MegaMan, ganha! MegaMan ajuda a mim e aos meus amigos na luta contra o sindicato de crime, o "Mundo Três".

Meu melhor amigo, Dex, foi atacado por um gato-robô que mordeu a perna dele e não queria soltá-la de jeito nenhum. Maylu e Sal suspeitaram de que o sindicato do crime "Mundo Três" estava por trás do comportamento estranho dos animais-robôs. Eu não entendi nada, porque nunca tinha ouvido falar do "Mundo Três". Mas Sal me explicou que essa organização tenta sabotar e controlar a "Matrix Cibernética". Para isso, eles colocam vírus na internet. Será que foi por causa disso que os robôs se comportaram de modo tão estranho?

Um cachorro-robô roubou a bolsa da nossa professora, a senhorita Mari. Maylu e eu o perseguimos até o metrô. O trem começou a andar mais e mais depressa, e ficou totalmente fora de controle. Quando percebemos que o condutor do trem tinha desmaiado, tentamos fazer o trem parar.

MegaMan conectou-se ao computador do trem e lutou contra os vírus que atacaram o controle. Foi aí que ficamos sabendo que aquilo realmente era um trabalho do "Mundo Três."

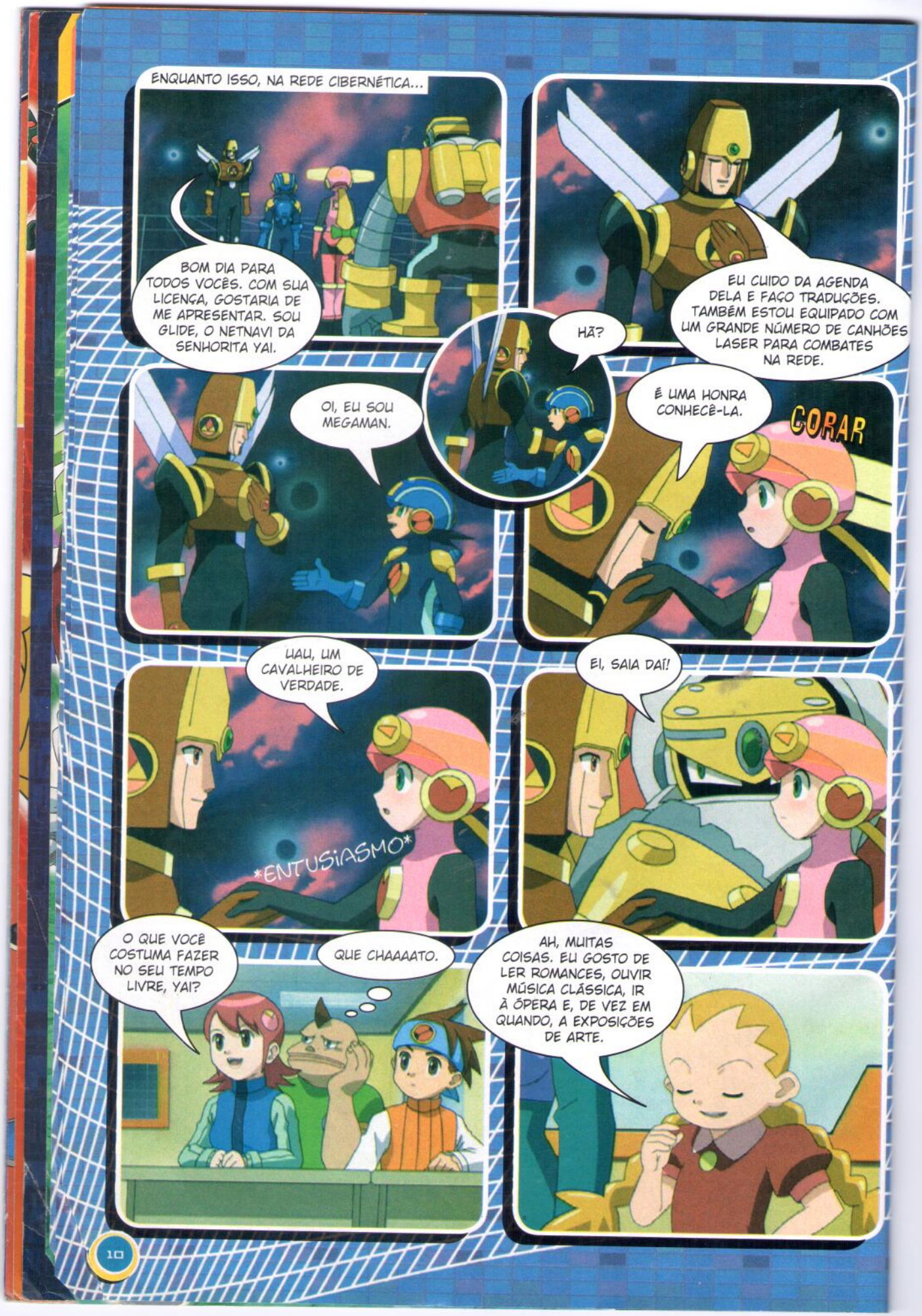
Enquanto cuidávamos dos passageiros, MegaMan enfrentou ElecMan, o NetNavi de Count Zap, um dos membros do "Mundo Três". Os dois NetNavis lutaram sem trégua. Parecia que MegaMan seria derrotado pelo ElecMan, principalmente depois que Count Zap passou a usar o BattleChip Chama Elétrica. Mas, no último minuto, eu consegui carregar os BattleChips Detonação e Espada Cibernética, e as forças do MegaMan aumentaram, fazendo ElecMan se desativar. Os vírus foram derrotados e eu, no último segundo, consegui ativar o freio de emergência do trem, que só parou a poucos centímetros do fim do túnel.

Caos no Trânsito

ESPERO QUE ESSA ESCOLA SEJA MELHOR DO QUE A OUTRA. OS ALUNOS DE LÁ NÃO CONSEGUIAM ENTENDER A MINHA IMPORTÂNCIA. AFINAL, MEU PAI É...

BOM DIA!
?!
VOU DESAFIAR VOCÊ E O CHAPÉU AZUL PRA UMA BATALHA NA REDE!
DEMOROU, DEX. É SÓ FALAR QUANDO E ONDE... HÃ?
VROOOM!
VUSH
PISC PISC
SURPRESA
CHEGOU A HORA DE EU ENTRAR EM CENA.
pling
5-A
COCHICHO COCHICHO

SCREEEEETCH!
CRAC!
Seja bem-vinda,
Yai!
SENTEM-SE, POR FAVOR. ANTES DE COMEÇAR A AULA, EU GOSTARIA DE...
... APRESENTAR ALGUÉM A VOCÊS.
TEMOS UMA NOVA ALUNA NA TURMA. CUMPRIMENTEM A NOSSA QUERIDA...
...YAI AYANO.
Yai!
ESTÁ BEM, FIQUEM QUIETOS, POR FAVOR!
CLAP CLAP
Seja bem-vinda,
Yai!
ELA DEVE SER MUITO RICA!
Cochicho Cochicho
ANTES DE VIR PRA CÁ, YAI ESTAVA NUMA ESCOLA INTERNA, E, GRAÇAS ÀS SUAS EXCELENTES NOTAS, ELA PULOU DUAS SÉRIES.
Yai!
UAU!
ADMIRAÇÃO


ENQUANTO ISSO, NA REDE CIBERNÉTICA...
BOM DIA PARA TODOS VOCÊS. COM SUA LICENÇA, GOSTARIA DE ME APRESENTAR. SOU GLIDE, O NETNAVI DA SENHORITA YAI.
EU CUIDO DA AGENDA DELA E FAÇO TRADUÇÕES. TAMBÉM ESTOU EQUIPADO COM UM GRANDE NÚMERO DE CANHÕES LASER PARA COMBATES NA REDE.
HÃ?
OI, EU SOU MEGAMAN.
É UMA HONRA CONHECÊ-LA.
CORAR
UAU, UM CAVALHEIRO DE VERDADE.
ENTUSIASMO
EI, SAIA DAÍ!
O QUE VOCÊ COSTUMA FAZER NO SEU TEMPO LIVRE, YAI?
QUE CHAAAATO.
AH, MUITAS COISAS. EU GOSTO DE LER ROMANCES, OUVIR MÚSICA CLÁSSICA, IR À ÓPERA E, DE VEZ EM QUANDO, A EXPOSIÇÕES DE ARTE.

ISSO SÓ NOS FINS DE SEMANA.

IMAGINE NOS OUTROS DIAS...

EU SEI. EU SOU UMA PESSOA EXTREMAMENTE FASCINANTE.

VOCÊS VÃO VER DAQUI A POUCO.

ZIP

TUDO O QUE VOCÊ SEMPRE QUIS SABER SOBRE YAI AYANO. VAMOS COMEÇAR NOSSA APRESENTAÇÃO DA VIDA DESSA EXTRAORDINÁRIA GAROTA...

Aing

Ayano Tech®

ADMIRAÇÃO

...COM A OPINIÃO DO PRIMEIRO MINISTRO E DE ALGUMAS ESTRELAS DE CINEMA.

AHN, YAI, QUANTO TEMPO DURA O SEU DVD?

Piep

ESSA É A VERSÃO REDUZIDA. DURA APENAS UMA HORA.
O QUÊ? UMA HORA?
CREC!
CREC
CREC
RABISCA RABISCA
Aing
VUSH
UAU!
RASP RABISCA
HÃ? UAU!
YAI, VOCÊ É UM GÊNIO!
Aing
RRRING
HORA DO RECREIO!

OBA, CACHORRO-QUENTE E SOPA DE PEIXE!
EU NÃO CONSIGO COMER ISSO!
Nham, nham MUNCH!
YAI, O QUE VOCÊ TEM CONTRA A NOSSA DELICIOSA MERENDA ESCOLAR?
TLEC
POR FAVOR, JACQUES!
PLENG
PUXAR
TRRR
TAP TAP
SURPRESA
O QUE É ISSO?
FRRR!
TRAC
PLENG

Blub blub blub
HÃ?
OH!
ET VOILÀ, MADEMOISELLE: MILK-SHAKE DE MORANGO.
AH, AGORA MELHOROU.
SLURP
PISC
E AGORA, UM DELICIOSO BIFE COM MOLHO ESPECIAL.
Sshhh
OBRIGADA, JACQUES.
PUXA, QUE CHEIRO BOM!
PARECE UMA DELÍCIA.
PAREM DE BABAR, MENINOS.

NUNCA SENTI UM CHEIRO TÃO GOSTOSO.
AH NÃO, ISSO É DEMAIS.
ENQUANTO ISSO...
É, O "MUNDO TRÊS" ESTÁ AVANÇANDO...
ACHO QUE DEVÍAMOS PROVOCAR UM POUCO DE CAOS DE NOVO.
QUE TAL, MADDY? VOCÊ VAI ME AJUDAR, NÃO VAI?
É CLARO! DESDE QUE EU NÃO ESTRAGUE MINHAS UNHAS...
QUAL É O SEU PLANO?
NÃO SE PREOCUPE, SENHOR WILY! VOU ME DAR MELHOR DO QUE O SENHOR MATCH E COUNT ZAP! DESTA VEZ, A INTERNET SERÁ COMPLETAMENTE PARALISADA!
VOU FICAR DE OLHO EM VOCÊ!

UAU...
PIU PIU
DEX, NÃO DÁ PRA ACREDITAR. ESSA É A CASA DA YAI. ELA É RICA MESMO.
TÁ, MAS ONDE É A ENTRADA? NÃO CONSIGO ACHAR NENHUM PORTÃO.
O QUE É ISSO?
TAP TAP
AQUI A GENTE PODE ENTRAR, É PERFEITO PARA NÓS.
ESTÁ BEM, MAS VOCÊ VAI PRIMEIRO.
NÃO SEJA UM MEGA-DESMANCHA-PRAZERES... NÓS SOMOS COLEGAS DA YAI OU NÃO?
NEM PENSE NISSO, LAN. ENTRE PELO PORTÃO.
RUNNING
É ISSO MESMO.
PIU PIU
SURRR
TAP TAP

TRALALÁ
SENHORITA YAI!
PET
BLING
SIM, GLIDE, O QUE FOI?
DESCULPE INCOMODÁ-LA, MAS O SISTEMA DE SEGURANÇA DA CASA LIGOU O ALARME.
SURRR
VOU TRANSFERIR AS IMAGENS PARA A SUA TELA.
ACHEI QUE VOCÊ GOSTARIA DE SABER QUE SÃO SEUS NOVOS COLEGAS DE ESCOLA.
AH É, ESTOU RECONHECENDO. VAMOS VER SE ELES GOSTAM DE BRINCAR! HIHIHI!
VAMOS TENTAR PULAR, DEX.
QUE ÓTIMO! PRIMEIRO, A GENTE ANDA SEM PARAR; E AGORA, NÃO CONSEGUE CONTINUAR!
INVASORES! INVASORES! INVASORES!
MAS O QUE É ISSO? QUEM É INVASOR?! NÓS SOMOS COLEGAS DA YAI!
VROM!

ESSA COISA ESTÁ VINDO NA NOSSA DIREÇÃO!
VROM!
UAH, ELE VAI CORTAR TODA A GRAMA!
QUEM ESTÁ DIRIGINDO ESSA MÁQUINA INFERNAL?
VROM!
VROM! BUM!
E VAI CORTAR NOSSO CABELO!
Gasp
Gasp
VROM!
ALI, PRA QUADRA DE TÊNIS!
UFA, ESTAMOS A SALVO!
INVASORES! INVASORES!
OUOUOUO

TRRRRRR
CAMUFLAGEM PERFEITA!
TCHÁÁÁ!
UAAAAAHH!
TRRRRRR
TCHÁÁÁ!
DESLIGA ESSE IRRIGADOR!
MEU PENTEADO!
TCHÁÁÁ!
HEHEHE!
ACHO QUE O PIOR JÁ PASSOU, DEX!
ZUM
UAAAAHH!
A CULPA É SUA, LAN! VOCÊ TEVE ESSA IDÉIA GENIAL, ENTÃO AGORA TIRA A GENTE DESSA!
TÁ BOM, CARA, TÁ BOM.
OH, MEU PET!
ÓTIMA IDÉIA... RÁPIDO!

MEGAMAN, A GENTE PRECISA DA SUA AJUDA. DEX E EU ESTAMOS PRESOS EM UMA JAULA.
HEHE, POIS É, VOCÊ NÃO QUIS ME ESCUTAR...
NRGH POR FAVOR, AJUDE-NOS!
PELO MENOS VOCÊ PEDIU "POR FAVOR". ESTÁ BEM, EU CUIDO DO SISTEMA DE SEGURANÇA.
VOCÊ É DEMAIS! OBRIGADO.
CLIC
CONECTAR, MEGAMAN! FORÇA TOTAL!
BZZZ
ZUM
TZIM
prá
VAPT
OLÁ! HÁ ALGUÉM AQUI?

AH, GLIDE! EU PRECISO DA SUA AJUDA.
TAP TAP
A GENTE TEM QUE LIVRAR DEX E LAN DE UMA ARMADILHA.
SINTO MUITO, MAS ELES INVADIRAM A PROPRIEDADE DA YAI SEM PERMISSÃO. VOCÊ DEVERIA TÊ-LOS AVISADO.
ELES NÃO QUISERAM ME OUVIR. VOCÊ NÃO PODE FAZER NADA?
PLÓNG
SWISH
UAAAHH!
UA... UA... UAAAAH!
tchuf
VOCÊ QUE PERGUNTOU SE EU PODIA FAZER ALGUMA COISA.
tchuf
UAAAHHH!
ARGH!

VUSH

FUSH

PLOP

OAAAH!

BOOMP! CRASH!

SAI DE CIMA DE MIM, NÃO CONSIGO RESPIRAR!

MUITO OBRIGADO, MEGAMAN!

AO MESMO TEMPO, NUM OUTRO LUGAR DE DENTECH CITY...

O SENHOR WILY QUER CAOS? POIS ELE VAI TER MUITO CAOS...

UM VÍRUS PODE INFECTAR SEUS COMPUTADORES SE OS SEUS SISTEMAS DE SEGURANÇA NÃO ESTIVEREM ATUALIZADOS. NA MAIORIA DOS CASOS, UM FIREWALL É A MELHOR OPÇÃO...

NO DIA SEGUINTE, NA ESCOLA...

...PORQUE ELE PERCEBE QUANDO SEU SISTEMA ESTIVER AMEAÇADO.

VROM! Pãã Heep

PISC

PISC PISC

ZUM
TZING
EI, VOCÊ NÃO SABE DIRIGIR?
VOCÊ ENTROU NA MINHA FRENTE!
EU É QUE TENHO PREFERÊNCIA AQUI!
VROM
VOCÊ É CEGO?
É O FIM DA PICADA!
OS SEMÁFOROS DA CIDADE FICARAM LOUCOS!
OLHEM O QUE ESTÁ ACONTECENDO NA TELA!
VOCÊ TENTOU O "RESET"?
SIM, MAS NÃO ADIANTOU. PARECE QUE ALGUÉM ESTÁ CONTROLANDO TODO O SISTEMA.
BIP BIP BIP
HAHAHA! VERDE OU VERMELHO? WACKOMAN DIZ: VAMOS DESLIGAR OS FARÓIS!
HAHAHA HIHIHI

PRA
PRA
CRIC
PLONG
CRAC
BIP BIP BIP
BLÁ-BLÁ-BLÁ
PISC
PISC
PÃÃÃ
PÃÃÃ
AS RUAS ESTÃO UM CAOS. OS SEMÁFOROS NÃO FUNCIONAM E VÁRIOS ACIDENTES ESTÃO ACONTECENDO EM DENTECH CITY.
HAHAHA, BOM TRABALHO, WACKOMAN. A CIDADE ESTÁ TODA PARADA.
PET
FOI UM PRAZER!
HAHAHA, HIHIHI!
NA ESCOLA...
ATÉ AMANHÃ! VÁ COM CUIDADO!
MHHHH...

TAP TAP
MHHH...
SUSTO
O BANHEIRO DAS MENINAS É TODO SEU.
AH!
EU NÃO USO UM BANHEIRO QUE NÃO TENHA TORNEIRAS DOURADAS! OBRIGADA!
PISC
Pãáá pãáá
TAP TAP
TENHO QUE IR PRA CASA, E RÁPIDO!
GOSTARIA DE CUMPRIR SUA ORDEM, SENHORITA...
... MAS, COMO A SENHORITA PODE VER, O CONGESTIONAMENTO TRANSFORMOU A CIDADE NUM VERDADEIRO INFERNO!
Pãáá pãáá
DÊ UM JEITO! EU TENHO QUE IR AO BANHEIRO!
ARGH!
ALGO ERRADO, SENHORITA YAI?
CHOQUE
EU JÁ SEI! GLIDE, VEJA O QUE CAUSOU ESTE CONGESTIONAMENTO!

COM PRAZER, SENHORITA YAI. FAÇA O FAVOR DE ME CONECTAR À INTERNET.
CLIC
CONECTADO.
NÃO VOU DEMORAR MUITO.
É, SEJA RÁPIDO.
VUSH
ENTÃO, AQUI ESTÁ A "MATRIX CIBERNÉTICA" DO SISTEMA DOS SEMÁFOROS...
...CADÊ O PROGRAMA QUE CAUSOU O CONG... HÃ?
SENHORITA YAI, TUDO AQUI ESTÁ CHEIO DE VÍRUS METTAUR.
COM CERTEZA FORAM ELES QUE PARALISARAM O SISTEMA.
SUOR
ELES SÃO TANTOS QUE É IMPOSSÍVEL DIZER QUANTO TEMPO VOU DEMORAR PRA ELIMINÁ-LOS.
CLAC
VUM
BUM

POR FAVOR, SENHORITA AYANO, FECHE A PORTA. É PARA A SUA SEGURANÇA. ALÉM DISSO, SEU PAI VAI NOS MATAR SE O CARRO APARECER RISCADO.
NGNGNGNG
ZAP ZAP
BUMM
HÃ?
AAAH!
VUSH
PÁÁÁ PÁÁÁ
BLÁ-BLÁ-BLÁ-BLÁ
MEGAMAN, O QUE ESTÁ ACONTECENDO AQUI?
COM CERTEZA NADA DE MUITO BOM.
TODOS OS FARÓIS ESTÃO VERMELHOS. NÃO SÓ AQUI, MAS NA CIDADE INTEIRA. NINGUÉM MAIS CONSEGUE ANDAR.

COMO FOI QUE ISSO ACONTECEU?
CONECTE-ME À REDE. EU VOU DAR UMA OLHADA NO SISTEMA DE CONTROLE DE TRÂNSITO PRA ENCONTRAR O PROBLEMA.
OK. CONECTAR! MEGAMAN! FORÇA TOTAL!
VUSH
AQUI HOUVE UM ATAQUE DE VÍRUS. HÃ?
OH NÃO, GLIDE! O QUE ACONTECEU COM VOCÊ?
HAHAHA
ARF CUIDADO COM A BOLA, MEGAMAN!
QUE BOLA?
CUIDADO, MEGAMAN!
TÕING-TÕING-TÕING!
QUER JOGAR BOLA COMIGO?

EI, SEU PALHAÇO, FOI VOCÊ QUEM CAUSOU ESSE CAOS NOS SEMÁFOROS?
OOOH, COMO VOCÊ É ESPERTO. MEU NOME É WACKOMAN.
KA-VUM!
HAHAHA
AAAHHHHH!
AGÜENTA FIRME, MEGAMAN!
AHHHHH!
O QUE ESTÁ FAZENDO, SENHORITA? FIQUE SENTADA, POR FAVOR.
SINTO MUITO, MAS ISSO É UMA EMERGÊNCIA. NÃO POSSO ESPERAR NEM MAIS UM MINUTO.
Pãáá pãáá
ZUP ZUP

Pãáá
pãáá
É VOCÊ, YAI?
OI, LAN!
O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO? VOLTE PARA O CARRO!
DESCULPE, NÃO ENTENDI O QUE VOCÊ DISSE. O COMPUTADOR QUE CONTROLA OS FARÓIS FICOU MALUCO. VOLTE PARA O CARRO, AQUI É MUITO PERIGOSO.
EU... PRECISO IR AO BANHEIRO.
SOCORRO!
O QUÊ?
ME AJUDE, EU PRECISO IR URGENTE AO BANHEIRO!
AH É? NESTE CASO...
ZUP ZUP

PRECISAMOS DE AJUDA, MEGAMAN!
VÁ LOGO, MAIS RÁPIDO!
ZUP ZUP ZUP ZUP ZUP
PEGUE ISSO!
KA-VUM!
BUM
MEGAMAN, FALE PRA SENHORITA YAI QUE O PRÓXIMO BANHEIRO FICA NA CENTRAL DE TRÂNSITO.
LAN, VOCÊ OUVIU?
OUVI.
HAHAHA!
ZAP ZAP
VUSHSH
MEU DETONADOR NÃO ADIANTA NADA AQUI.
GAME OVER. TENTE PEGAR ISSO!

FOGO
FINALMENTE...
EI, AMIGO, VOCÊ NÃO PODE PATINAR AQUI!
É UMA EMERGÊNCIA, SENHOR!
OBRIGADA!
IÉÉÉ
UPS, MEGAMAN!
PARECE QUE ESTAMOS FERRADOS.
PODES CRER...
CHEGOU A HORA DE ACABAR COM VOCÊS DOIS!
CHEGA DE BRINCADEIRAS!

ATÉ NUNCA MAIS!
CABUM!
HAHAHA!
TUDO CERTO, MEGAMAN! VAMOS NESSA!
ESTOU PRONTO, LAN!
VAMOS!
BATTLECHIP "ESPADACIBERNÉTICA"! CARREGAR! VOCÊ VAI VER, WACKOMAN!
HAHAHA! MAIS WACKOS!
VENHAM, EU ACABO COM TODOS VOCÊS!
TAP TAP
BIZZZZZ
UAHH!
Fush

RÁPIDO, WACKOMAN! DESATIVE-SE!
WACKOMAN DESATIVADO!
NGHHH!
PALHAÇO BOBÃO.
BEM FEITO, MEGAMAN!
NÃO É JUSTO, NÃO É JUSTO...
PRAA
NÃO É JUSTO!
MUITO LOUCO...
LAN? QUERIA AGRADECER A VOCÊ.
VOCÊ LAVOU AS MÃOS?
ARGGH! VOCÊ NÃO É A MINHA MÃE!
ACABAMOS DE FICAR SABENDO QUE TODOS OS SEMÁFOROS ESTÃO FUNCIONANDO DE NOVO.
AS INVESTIGAÇÕES JÁ FORAM INICIADAS. SUSPEITA-SE QUE OS ACONTECIMENTOS SEJAM OBRA DA ORGANIZAÇÃO CRIMINOSA "MUNDO TRÊS".

NO DIA SEGUINTE...

RKKING

SABE DE UMA COISA? A YAI É UMA MENINA RICA E MUITO MIMADA, MAS EU ACHO QUE ELA COMBINA BEM COM A GENTE.

BOM DIA, MAYLU! LAN, NÃO VOU MAIS FALAR COM VOCÊ. MEUS PAIS ESCONDERAM O MEU PET PORQUE ANDAMOS PELO JARDIM DA YAI SEM PERMISSÃO.

TALVEZ ELA NOS CONVIDE PRA UM ALMOÇO.

IÉÉÉ

E DAÍ? NINGUÉM MANDOU IR COMIGO.

Cochicho

Cochicho

CONSEGUI CONVENCER MEU PAI A COMPRAR UM CARRO DA MINHA COR PREFERIDA! MAS O MELHOR É QUE ELE TEM BANHEIRO EMBUTIDO...

BOM DIA.

TUDO BEM, YAI?

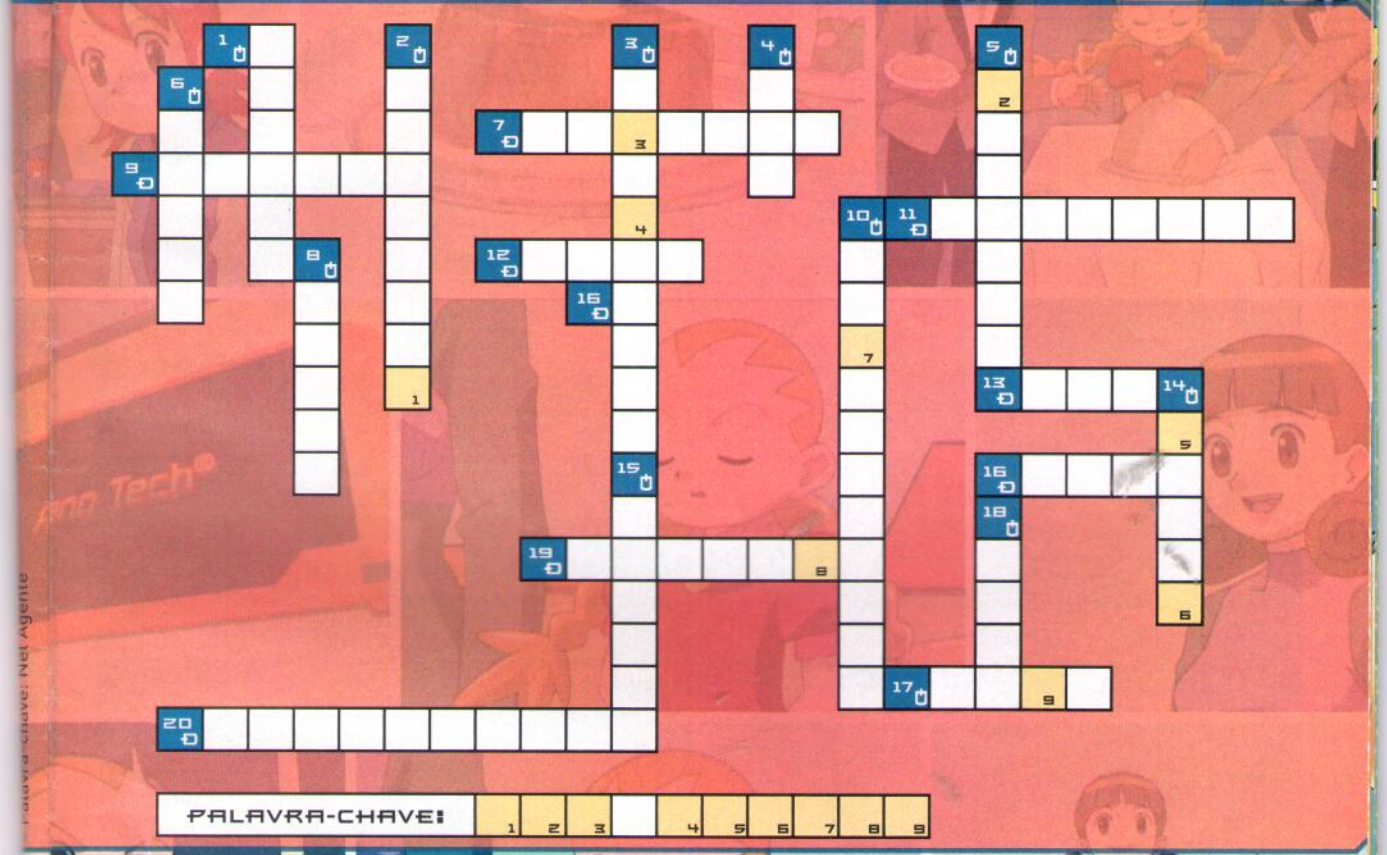
VOCÊ GANHOU UM CARRO NOVO?

FIM

PALAVRAS CRUZADAS

01. Sobrenome de Lan
02. NetNavi de Dave
03. MegaMan... .....
04. O melhor amigo de Dex
05. País de origem do Senhor Match
06. Líder do Time Trovão
07. Este NetNavi pensa devagar, mas luta rápido
08. Rival de Lan
09. Perdeu sua empresa para uma grande corporação
10. Coleciona tudo o que tem a ver com o Senhor Wily
11. Irmão de Magnus Gauss
12. NetOp de IceMan
13. O melhor amigo de Lan
14. NetNavi com modos refinados
15. Ele adora a Senhorita Mari
16. NetNavi de Maylu
17. A identidade secreta de Maysa: Comandante...
18. Um velho amigo de Sal, que se preocupa com a proteção do meio ambiente
19. O NetOp de ToadMan
20. Chefe do Mundo Três

Respostas:
1) Hikari, 2) QuickMan, 3) NT Warrior, 4) Lan, 5) Escócia, 6) Raoul, 7) GutsMan, 8) Chaud, 9) Arashi, 10) Senhor Gauss, 11) Count Zap, 12) Tory, 13) Dex, 14) Glide,



PALAVRA-CHAVE: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Palavra-chave: Net Agente

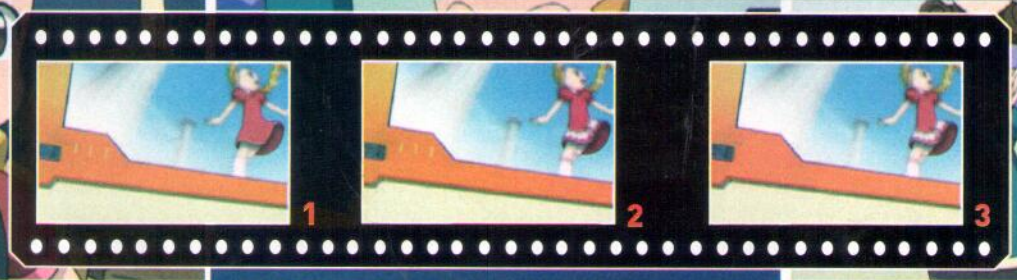


IMAGEM NO ESPELHO

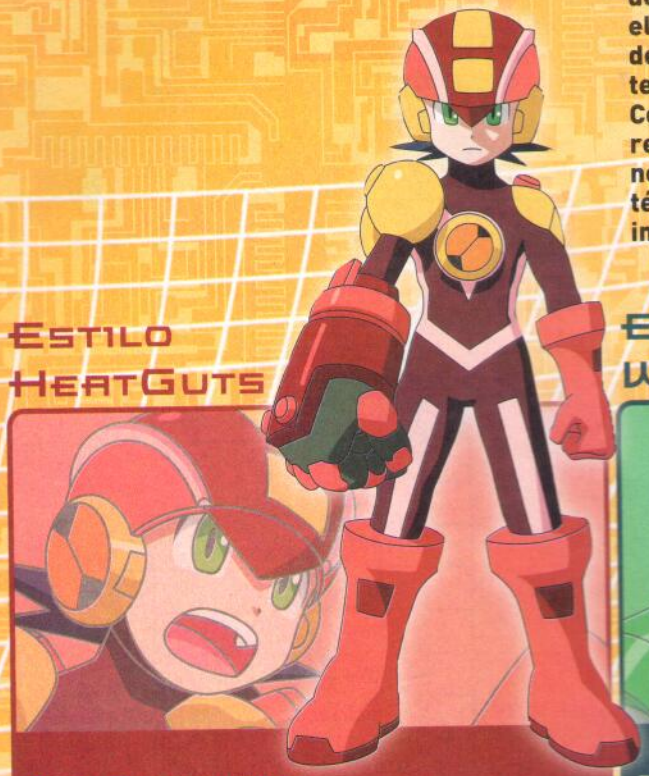
Qual imagem acima é uma cópia exata do espelho ao lado?

Resp.: 2

MUDANÇAS DE ESTILO

Não são só os BattleChips que servem para deixar um NetNavi mais poderoso. Depois de quase ser destruído por PharaohMan, MegaMan recebe do pai de Lan um novo programa com o qual pode ativar as Mudanças de Estilo. É através delas que ele tem como utilizar o poder dos elementos fogo, terra, eletricidade e água. Com essas mudanças, ele recebe alguns poderes novos, junto com algumas técnicas de ataque quase imbatíveis.

ESTILO HEATGUTS



Primeiro aparecimento:

• Episódio 22 - "MegaMan Vive!"

Primeira ativação:

• HeatGuts é a primeira Mudança de Estilo feita por MegaMan. Ele a usa depois de sua ressurreição, quando tem que se defender numa luta contra StoneMan e BlasterMan.

Características especiais:

• O HeatGuts aumenta tanto o poder físico de MegaMan quanto o poder de seus golpes. Além disso, aumenta sua resistência contra ataques com fogo e o deixa, ao mesmo tempo, em vantagem contra inimigos do tipo terra.

Ataques adicionais:

• Explosão HeatGuts
• Espada HeatGuts
• Soco HeatGuts
• Explosão Real HeatGuts (junto com KnightMan)

Pontos fracos:

• O único ponto fraco do HeatGuts é contra inimigos do tipo água. Fora isso, nenhum outro ponto fraco é conhecido.

ESTILO WOODSHIELD

Primeiro aparecimento:

• Episódio 23 - "O Roubo do MegaMan"

Primeira ativação:

• O WoodShield Style é a segunda Mudança de Estilo de MegaMan. Quando MegaMan tem que lutar contra um vírus-dragão do tipo elétrico, ele recebe seu segundo Estilo: WoodShield, que é muito útil contra a eletricidade, porque pode absorvê-la.

Características especiais:

• WoodShield significa "escudo de madeira" e, como o nome indica, a força de defesa de MegaMan aumenta de forma impressionante com esse Estilo, especialmente contra inimigos que aplicam ataques elétricos. O escudo no seu braço direito serve para bloquear os ataques dos inimigos e, quando necessário, ele pode se transformar numa arma parecida com um secador de cabelos.

Ataques adicionais:

• Vento Frio

Pontos fracos:

• O Estilo WoodShield não é muito bom contra ataques do tipo fogo.

Estilo ElecTeam

Primeiro aparecimento:

• Episódio 26: "A Fábrica de Vírus."

Primeira ativação:

• Esse é o terceiro dos Estilos de MegaMan. Ele aparece pela primeira vez quando MegaMan e seus amigos lutam para desativar uma fábrica de vírus. Essa não é uma tarefa nada fácil, porque muitos vírus tentaram impedi-los. Contra um número tão grande de inimigos, MegaMan não tem chance, e precisa de mais de uma Mudança de Estilo.

Características especiais:

• Esse Estilo tem uma característica muito especial: permite que MegaMan combine seus dados com os de outros NetNavis. Assim ele pode usar tanto os seus poderes de ataque como os dos outros NetNavis.

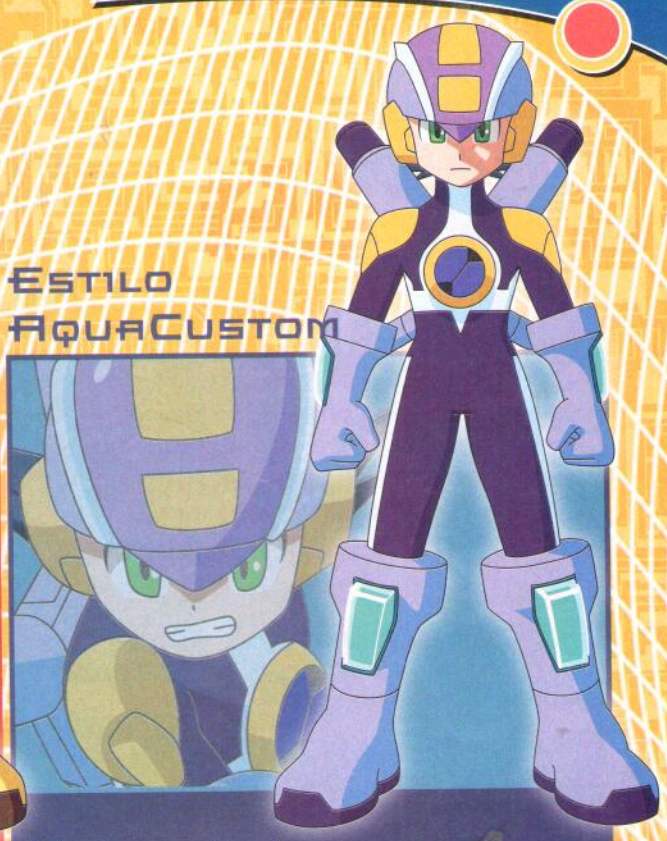
Ataques adicionais:

• TerraVolt
• Torres de Madeira-Trovão (junto com WoodMan)
• Destruição Real TerraVolt (junto com KnightMan)

Pontos fracos:

• Sem um NetNavi ao qual MegaMan possa se unir, tudo o que esse Estilo pode fazer são ataques elétricos, que, embora bastante fortes, não são tão bons quanto a combinação de poderes com outros NetNavis.

Estilo AquaCustom



Primeiro aparecimento:

• Episódio 35: "Para a Lua!"

Primeira ativação:

• Essa mudança de Estilo de MegaMan é ativada graças a um código extra durante uma luta contra PlanetMan. Esse Estilo usa tanta energia de MegaMan que pode pôr sua vida em risco. Mas, por outro lado, dá a ele um poder incrível.

Características especiais:

• AquaCustom permite a Lan e a MegaMan ativar com facilidade os Programas Avançados, combinando vários BattleChips numa mesma luta. Ele dá a MegaMan ataques baseados nos poderes da água, o que é muito útil contra inimigos do tipo fogo.

Ataques adicionais:

• Programa Avançado simples, por meio de uma combinação de BattleChips.

Pontos fracos:

• O elemento água está em desvantagem contra ataques elétricos. Além disso, esse Estilo exige muita ajuda do NetOp, porque MegaMan precisa de vários BattleChips para os Programas Avançados, e de muita energia também.

MEGAMAN NT WARRIOR™

AS LUTAS MAIS LEGAIS!

MegaMan e seus amigos fazem de tudo para manter a segurança na rede cibernética de DenTech City. Eles enfrentam não só vírus, mas também outros NetNavis muito mais perigosos, que têm que ser destruídos. Além disso, tanto Lan quanto MegaMan têm rivais que não desistem nunca de tentar derrotá-los. Acompanhe conosco as lutas mais ferozes que aconteceram na rede cibernética!

StoneMan e BlasterMan contra MegaMan e ProtoMan

ProtoMan e seu NetOp, Chaud, não gostam muito da idéia de ter que enfrentar os dois NetNavis Solo em conjunto com Lan e MegaMan: preferem fazer isso sozinhos. Por isso, eles resolvem afastar MegaMan para que ProtoMan possa enfrentar sozinho os dois inimigos. Enquanto MegaMan está sendo enterrado em um monte de entulho, seu parceiro continua o combate sozinho contra os NetNavis Solo. No começo, ProtoMan se dá bem: consegue derrotar StoneMan com facilidade. Mas BlasterMan ainda tem um trunfo: ele pode se regenerar sozinho. ProtoMan percebe isso tarde demais, e apanha muito de BlasterMan. Como Chaud perdeu seus BattleChips para o Programa Avançado, as chances de ProtoMan diminuem rapidamente. Felizmente, MegaMan consegue se livrar na hora certa para ganhar o combate.

ProtoMan contra MegaMan

Os dois adversários se enfrentam no final do Grande Prêmio N-1. Como são igualmente bons, vão com tudo um pra cima do outro. Quando parece que um dos dois está perdendo, seu NetOp carrega um novo BattleChip, e a briga volta a esquentar. É claro que nessa luta não poderia faltar o Programa Avançado. Como os dois lados sabem usá-lo muito bem, uma quantidade enorme de energia é liberada quando ambos o aplicam ao mesmo tempo. Eles destroem a arena oficial de jogos e também uma cadeia, que ficava embaixo dela. MegaMan luta muito bem, mas, no final, é ProtoMan o único que ainda tem forças para ficar em pé. Chaud vence o Grande Prêmio N-1, mas ProtoMan tem que admitir que MegaMan foi o adversário mais forte que enfrentou até agora.

PharaohMan contra ProtoMan e MegaMan

Os dados de MegaMan, que haviam sido perdidos, foram recuperados, mas ele ainda não apareceu. PharaohMan é muito forte e os NetNavis dos amigos de Lan, um após o outro, vão sendo derrotados. Felizmente Chaud está por perto e ProtoMan vai com tudo para cima de PharaohMan. Mas ProtoMan tem que enfrentar sozinho um inimigo poderoso demais e todos os seus ataques estão sendo rechaçados. Desta vez, ele realmente precisa de ajuda. Quando já é quase tarde demais, MegaMan reaparece. Lan e Chaud resolvem aplicar o Programa Avançado Duplo, que, tendo sido forte o suficiente para liberar PharaohMan, também deveria ser forte o suficiente para derrotá-lo. Os dois conseguem enfraquecer PharaohMan de tal forma que ele mesmo se apaga pouco tempo depois.

MegaMan contra PlanetMan

Um NetNavi inimigo tomou de assalto a estação lunar. Chegou a hora de Lan e MegaMan atuarem também no espaço. Depois da chegada à base lunar, eles têm que enfrentar um problema: a transferência de dados dos BattleChips é lenta demais, e MegaMan não consegue carregar nenhum deles. Como se isso não fosse suficiente, PlanetMan se mostra um adversário com poderes enormes. A única solução é um código extra que Lan recebeu pouco antes disso, e que serve para ativar o último Estilo de MegaMan, o Estilo AquaCustom. Esse Estilo funciona muito bem: PlanetMan tem que enfrentar um Programa Avançado após o outro. No final, MegaMan vence o combate, mas tem que pagar um alto preço porque o Estilo consumiu tanto de sua energia que ele quase é desligado.

FreezeMan contra MegaMan e HeatMan

FreezeMan é o NetNavi mais forte do exército de Kid Tumba. Até MegaMan tem que tomar cuidado com ele. Como os BattleChips estão proibidos em NetCity, os dois lutam numa arena sobre a cidade. Mas MegaMan é lento demais e FreezeMan consegue capturá-lo e transformá-lo num bloco de gelo. Só que antes que ele acabe com MegaMan, um outro adversário aparece e liberta MegaMan: é HeatMan, o novo NetNavi do Senhor Match, que quer vingança por causa do que aconteceu a TorchMan. HeatMan domina o elemento fogo e, por isso, não tem nenhum problema para enfrentar FreezeMan. MegaMan escapa mais uma vez da morte e FreezeMan tem que bater em retirada. Mas essa não será a última vez que você vai ouvir falar dele!

VIDEO GAMES

MEGA MAN X7

Info:
Fabricante:
CAPCOM
Console:
Playstation® 2
Lançamento:
já foi lançado
Gênero:
Action Adventure

Mega Man X7 talvez não seja o melhor game da Capcom, mas isso não quer dizer que não dá pra se divertir com ele. Neste game, pela primeira vez, os fãs de Mega Man têm o prazer de ver seus heróis em 3D. E ele mantém toda a tradição de Mega Man e é, por isso, totalmente cult.

História:
Um novo inimigo entra em cena: é o Red Alert System, que ameaça a Terra. Só você poderá conseguir, com a ajuda de Mega Man, Zero e do desertor Axl, acabar com o System e devolver a paz à Terra. No início, porém, você tem que lutar sem a ajuda de Mega Man, porque ele se retirou do combate contra o crime por motivos de consciência. Mas não tenha medo, seu herói é uma peça fundamental do jogo, e vai dar o ar de sua graça!

Nos vários níveis, você tem que enfrentar numerosos inimigos e, no final de cada nível, encontra, como sempre, o adversário final. Ele é o verdadeiro desafio, pois, para passar para o nível seguinte, você tem que mostrar toda a sua habilidade para derrotá-lo.

O controle do jogo é bem legal: quase todas as coisas boas foram mantidas. Depois de cada adversário final, você recebe novos movimentos, que são fáceis de aprender. Numa parte mais avançada do game, você ainda terá o prazer de jogar com o Mega Man. Mas como ele é programado, física e tecnicamente, da mesma forma que Axl, não importa muito com qual personagem você continua a sua luta contra o "sistema".

Conclusão:
Esse jogo é bem divertido, mas é feito para jogadores mais jovens: os graus de dificuldade dos níveis não são muito altos e o controle é bastante fácil. Podia apenas ser um pouco mais longo! Mas, depois de terminá-lo, você sempre pode começar de novo e melhorar sua pontuação.

MegaMan Battle Network 2

Info:
Fabricante:
CAPCOM
Console:
GameBoy® Advance
Lançamento:
já foi lançado
Gênero:
RPG

Você começa de novo na escola da cidade ACDC, cujo cenário não mudou. Tudo bem, a trama acontece só a poucas semanas depois da primeira parte, por isso dá para esquecer esse detalhe. Até mesmo a trilha sonora é a mesma, e a sensação de estar ainda na primeira parte demora a passar. Mas a rede cibernética mudou bastante: agora há áreas virtuais de verdade e freqüentemente você encontra até NetNavis amigos.

Os amigos de Lan, Dex, Maylu e Yai, participam novamente da aventura. Mas os vilões são diferentes. Desta vez, você enfrenta a maligna máfia cibernética Gospel, que tenta dominar o mundo. No início do jogo, você tem que passar por algumas provas, porque Lan resolveu virar um lutador oficial na rede. Isso significa que você tem que obter algumas licenças, com as quais pode liberar várias áreas na rede.

As lutas acontecem da mesma forma que as da primeira parte. Você anda entre vários campos em tempo real e, depois de um certo tempo, tem a possibilidade de escolher BattleChips, já conhecidos ou novos, e usá-los. Alguns adversários novos, bem como o fato de que depois de cada luta você não se recupera automaticamente, aumentam um pouco o nível de dificuldade – o que também aumenta o prazer de jogar.

Conclusão:
Na verdade, não mudou muita coisa. Mas, graças a adversários e BattleChips novos, e um nível de dificuldade maior, *MegaMan Battle Network 2* continua sendo muito divertido!

CHEATS

MegaMan Battle Network 4
Red Sun/Blue Moon

FABRICANTE: CAPCOM
CONSOLE: GameBoy® Advance
GÊNERO: RPG

Aqui estão alguns números da sorte para a máquina lotérica do NumberMan, que fica na loja do Higsby, em ACDC Town:

BATTLECHIPS:
TwinFang 3 G = 88019791
FlameLine 3 J = 57604335
FlameLine 1 G = 46292983
WideShot 3 T = 68009092
GunDelSol EX G =74293099
AirHockey 3 V = 77038416
Recover300 J =66703422
Snake R = 32108251
VariableSword C = 03696458
ColorPoint = 19095677

SUBCHIPS:
Unlocker = 00274304; 94872322
FullEnergy = 84625799; 59891137
MiniEnergy = 45798331; 16589650
LockEnemy = 37198940; 27979609
SneakRun = 89866302; 24247309
Untrap = 02368995; 14769745

BLOCOS NAVICUSTOMIZER:
MegFldr2 = 02109544
BustPack = 05178924
Tango = 10170506
Beat = 25435428
HP+500 = 30873642; 97618739
BodyPack = 43494372
Rush = 73298100
Custom2 = 75420107

Para poder fazer um Programa Avançado com o Lifesrd, você precisa de uma destas combinações:

Sword E-WideSwrd E-LongSwrd E
Sword L-WideSwrd L-LongSwrd L
Sword S-WideSwrd S-LongSwrd S
Sword S-WideBlde S-LongBlde S

Mega Man X7

FABRICANTE: CAPCOM
CONSOLE: Playstation® 2
GÊNERO: Action Adventure

Estes códigos vão facilitar bastante a sua vida:

VIDA INFINITA:
ZR3N-51BY-9DJRE
JMXY-EMXU-N8M3M

SAÚDE INFINITA PARA O PROTAGONISTA:
3NMX-20BF-8D1UW
BN1U-C9NF-T94E6

PROTAGONISTA INVULNERÁVEL:
ZC1Z-937X-C87E7
EA40-AX21-79C9G

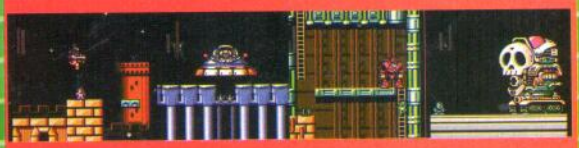
SAÚDE INFINITA PARA PERSONAGEM COADJUVANTE:
2E3N-PCXM-P0H75
3JDW-8CN7-1E33G
8604-AUTB-10DG6

PERSONAGEM COADJUVANTE INVULNERÁVEL:
KF7Z-HCQK-2MPUK
FAJD-U0HB-XDTTX
JDCA-FPUU-J5E37

ONTEM E HOJE
MEGA MAN 5

PLATAFORMA: Nintendo® NES
FABRICANTE: CAPCOM
LANÇADO: 1993

Esse game já tem 13 anos - ou seja, quase um milênio na velocidade dos computadores. Por isso é ainda mais surpreendente como esse jogo não parece uma velharia, tanto que mesmo hoje poderia ser um sucesso se fosse adaptado para o GameBoy...



TRAMA

Mega Man sofre um duro golpe: Doctor Light foi seqüestrado, e ninguém sabe quem é o mandante do crime. Mega Man tem que rastrear os seqüestradores e libertar Doctor Light. Parece difícil, e é mesmo, mas Mega Man é esperto demais: logo ele descobre quem está por trás desse segredo – ninguém menos que Proto Man...

GAMEPLAY

A primeira mudança que você vai notar, comparando com as versões anteriores, é que o cachorro-robô Rush agora pula junto com você, e quase nunca o deixa sozinho. Outra coisa: Rush Marine, o submarino com o qual você podia andar na água na parte 4 do jogo, não existe mais. Bem maneira é a nova arma, Super Arrow. Além de ser muito poderosa, pode ser usada também como meio de transporte. Além dos Tanques de Energia, há em Mega Man 5 também os mais raros Mega Tanques, com os quais a energia de Mega Man e suas armas podem ser reabastecidas.
Quanto aos adversários, não há grandes novidades. De novo há oito vilões para derrotar, mas eles não têm a classe do jogo antecessor. A parte gráfica do jogo é o máximo que, naquela época, se podia fazer para o console NES.

POSITIVO!	NEGATIVO!
- parte gráfica atraente; - fases grandes e claras; - nível de dificuldade bem equilibrado.	- adversários bobos.

RESUMO

Mega Man 5 não faz feio na coleção. O jogo é do tipo que agrada a todo mundo, e é bastante divertido até hoje – caso você ainda tenha um console NES...

FICHA
DEX

Dex é meio grosso e malcriado, mas é um bom amigo. Gosta de contar piadas e brincar com seus amigos - e não só com eles. Mas, se sua educação não é lá das melhores, Dex está sempre ajudando seus amigos e cuidando para que fiquem bem. Se precisar, Dex pode agir com muita rapidez - mas só se for realmente necessário. Nesse caso, a única coisa que pode atrapalhá-lo é seu jeito desastrado ou um animal-robô que morda a sua perna...

Dex está muito impressionado com a riqueza da Yai. Quando ela entrou em sua classe, Dex ficou tão curioso que até entrou escondido no jardim da família de Yai para espiar.

No início, Dex não gostava muito de MegaMan, o NetNavi de Lan, porque o achava um fracote. Mas agora os dois ficaram amigos, já que ambos têm o mesmo inimigo: o Senhor Wily.

Dex pode não ser o membro mais legal da turma, mas tem um bom coração, e muita coragem.

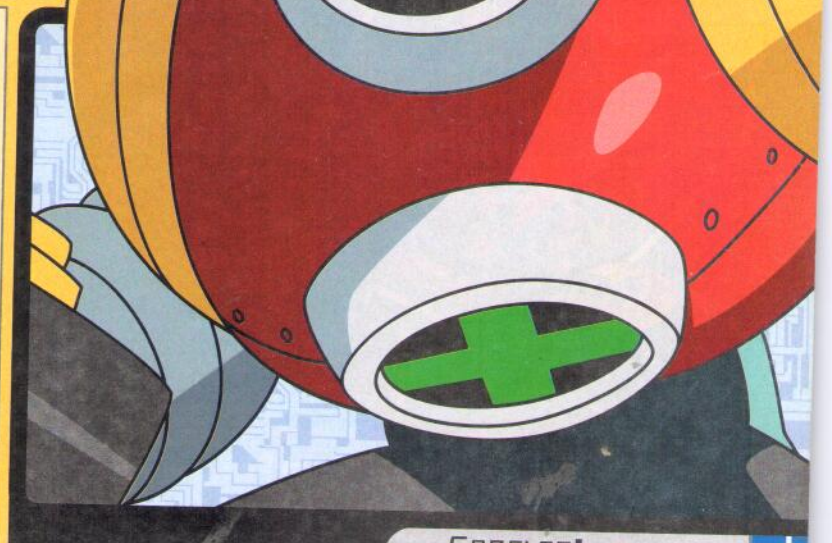
Cabelos: Castanhos

Olhos: Castanhos

Nome japonês: DEKAO OYAMA

Características especiais:	O penteado, que parece um espinheiro.
Amigos:	Lan, Yai, Tory, e sobretudo Maylu, por quem ele está apaixonado – e além GutsMan, seu NetNavi, e os outros NetNavis.
Ocupação atual:	Colega de turma de Lan, combate, como seus amigos, o "Mundo Três".
Do que ele gosta:	De ganhar batalhas na rede, de Maylu e de fazer brincadeiras com seus amigos.
Do que ele não gosta:	Do "Mundo Três", do fato de Maylu gostar de Lan, e de ser mordido na perna por um gato-robô.
NetNavi:	GutsMan

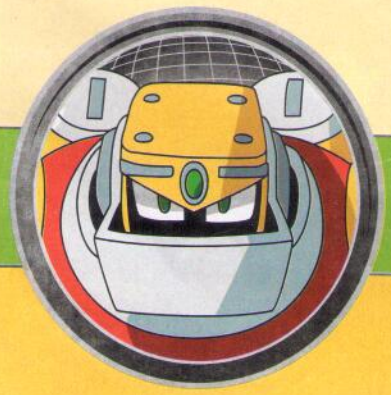
FICHA GUTSMAN



Como seu NetOp, GutsMan é, por fora, um cara grosso e ríspido. Mas, por dentro, é sensível e generoso – uma verdadeira melancia, duro por fora e mole por dentro. Por Dex e seus amigos, ele faria qualquer coisa. Mas, contra seus inimigos, não vacila em usar toda a sua força e todo o poder de suas armas: onde ele bate, vírus nenhum fica vivo. Ele não é muito bom de papo, e, às vezes, parece meio lesado, mas, como guerreiro, compensa todas as suas outras fraquezas.

Do mesmo jeito que Dex está apaixonado por Maylu, GutsMan está apaixonado por Roll - mas ela não quer saber dele. Também, olha como ele fala com ela: "GutsMan gostar Roll. Roll gostar GutsMan?". Pior que o Tarzan!

No início, nem Dex nem GutsMan estavam muito impressionados com o MegaMan, mas agora eles já sabem do que o baixinho é capaz, e lhe dão valor. Lan, MegaMan, Dex e GutsMan lutam lado ao lado contra o Senhor Wily e o Mundo Três. Como estratégia não é o forte de GutsMan, ele prefere partir pra porrada.



JAPANISCHER NAME: GUTSMAN

CABELOS: Ninguém nunca viu, porque ele sempre usa um capacete

OLHOS: Verdes

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS:	A armadura cinza, amarelo e vermelho; sua cabeça bastante pequena (enquanto os pés são enormes).
AMIGOS:	MegaMan, Roll, Glide, IceMan e seus NetOps.
OCUPAÇÃO ATUAL:	GutsMan está mais à vontade quando briga, por isso ele foi um dos primeiros a se juntar à luta contra os NetNavis malignos do "Mundo Três".
DO QUE ELE GOSTA:	De Dex, dos seus colegas NetNavis (especialmente a Roll), de uma boa batalha contra os inimigos e de eliminar vírus.
DO QUE ELE NÃO GOSTA:	De ser derrotado e de levar fora da Roll.
NETOP:	Dex

MegaPROMOÇÃO!

SEJA AMIGO

2 Fantasias
MegaMan NT Warrior

www.fantasiasfunfactory.com.br

33 PETs - Personal
Terminal

1º e 2º colocados: kit com PET, Figura Megaman Crossfusion, Figura Básica MegaMan e Fantasia MegaMan NT Warrior

3º ao 33º colocados: kit com PET, Figura Megaman Crossfusion, Figura Básica MegaMan

Apoio:

MATTEL®

33 Figuras Básicas MegaMan

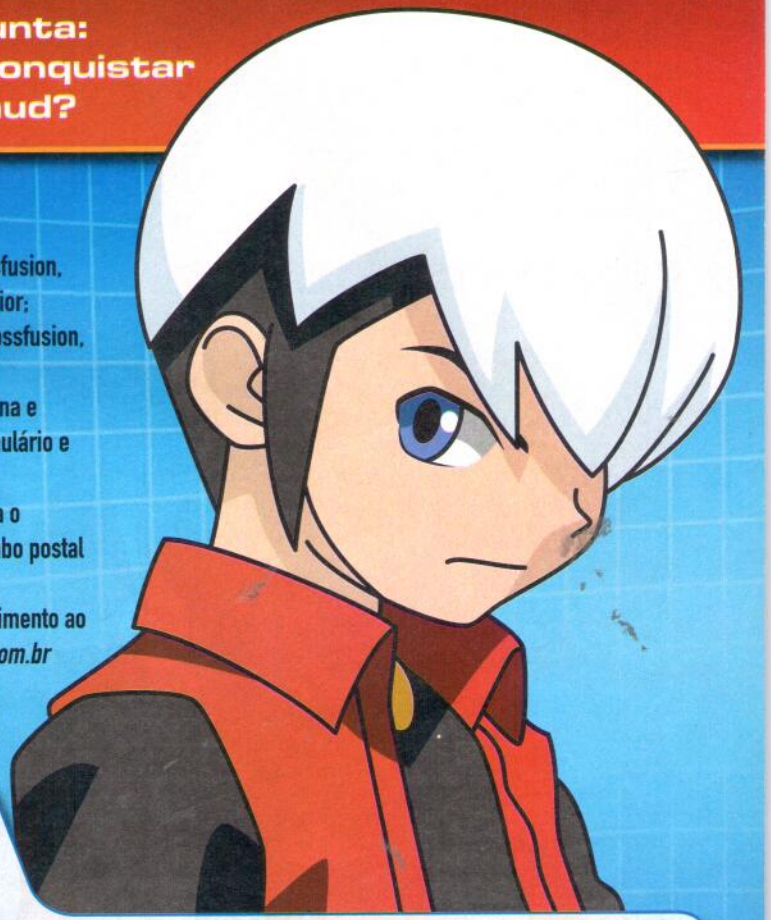
33 Figuras
Megaman Crossfusion

Fotos meramente ilustrativas.

DO CHAUD!

Você concorre a 100 megaprêmios!

Responda à pergunta:
O que você faria para conquistar a amizade do Chaud?



Os autores das melhores respostas ganharão:
1º e 2º colocados: kit com PET, Figura Megaman Crossfusion, Figura Básica MegaMan e Fantasia MegaMan NT Warrior;
3º ao 33º colocados: kit com PET, Figura Megaman Crossfusion, Figura Básica MegaMan.
Para não estragar a revista, tire uma cópia desta página e escreva a resposta nela. Em seguida preencha o formulário e peça para um responsável assinar.
A resposta deve ser enviada até o dia 23/05/2006 para o endereço abaixo. Não serão aceitas cartas com carimbo postal posterior a essa data.
A lista com os vencedores estará disponível no Atendimento ao Leitor da Nexus Editora e no site *www.nexuseditora.com.br* a partir do dia 06/06/2006. Boa sorte!

Promoção:
Seja amigo do Chaud!
R. Flórida, 1821, 3º andar, Cj.32
Cep: 04565-001 - São Paulo - SP

Responda em até três linhas: "O que você faria para conquistar a amizade do Chaud?"

_____

_____

_____

Nome: _____

E-mail: _____

Endereço: R./Av. _____ No: _____ Complemento: _____

Bairro: _____ Cep: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Data de Nascimento: _____/_____/_____ (dd/mm/aaaa)

Tel.: (_____) _____ Sexo: ( ) Masculino ( ) Feminino

Um responsável maior de 18 anos deve preencher os dados abaixo e assinar:

Nome: _____

E-mail: _____

Grau de parentesco: _____

Autorização: _____

Confira o regulamento completo da promoção no site *www.nexuseditora.com.br*

PRÓXIMO NÚMERO

E NA PRÓXIMA EDIÇÃO...

MEGAMAN - CAPÍTULO 4

CONTE ATÉ TRÊS!

Um novo e perigoso adversário de MegaMan e seus amigos aparece: é o professor Higsby. Higsby quer roubar BattleChips raros dos alunos, e introduziu senhas dificílimas no sistema central de computadores. Desta vez, não será fácil para MegaMan vencer...

FICHAS: Chaud e ProtoMan

Ele é só um chatão, ou será o melhor lutador na rede de DenTech City? Fique sabendo tudo sobre o maior rival de Lan e seu NetNavi.

SERÁ QUE?

Saiba se os casais da série têm chances de ficarem juntos!

AYANO TECH CONTRA JOGOS BLAZEQUEST

O combate entre os gigantes do software.

É CLARO QUE VOCÊ VAI ENCONTRAR NOVOS DESAFIOS E ENIGMAS, PÔSTER E MUITO MAIS... ENTÃO, FIQUE LIGADO!

viz media

© CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 2006 All Rights Reserved.
TM and ® are trademarks of CAPCOM Co., Ltd.

MEGAMAN NT WARRIOR

ANO 1 - Nº 3

www.nexuseditora.com.br

A Revista MegaMan NT Warrior é uma publicação da Nexus Editora Ltda.

EDITORA NEXUS

Responsáveis
Eliseu Urban
Jorge Pauli Miralles
Jordi Suñol Angerri

Editor
Eliseu Urban

Edição de Arte
Rosy MacQueen

Tradução
Magdalena Nowinska

Letras
Lilian Mitsunaga

Adaptação e Revisão
Orlando Tosetto
Sérgio Peixoto Silva

Atendimento ao leitor
Flávia Siqueira

Redação, Publicidade e Correspondência
R. Flórida, 1821 - Cj. 32
Brooklin - SP
CEP 04565-001
Site: www.nexuseditora.com.br
E-mail: contato@nexuseditora.com.br

Impressão
Prol Editora Gráfica Ltda.

Distribuição
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
São Paulo - SP

Aviso Legal:
Original German version:
© 2005/2006 Aschenbrenner Verlags GmbH, Germany
www.aschenbrenner-group.de

Prepare-se para as batalhas na rede.

Lute contra os vírus mais terríveis no PET - Personal Terminal.

Seja o MegaMan e use toda a força da Arma Megabuster.

Colecione todos os personagens de MegaMan, em diferentes formatos e tamanhos.

Na compra de qualquer produto MegaMan da Mattel ganhe um poderoso chip de batalha para usar no seu PET.

MATTEL®

viz media
EDITORA NEXUS
© CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 2006 All Rights Reserved.
TM and ® are trademarks of CAPCOM Co., Ltd.
MEGAMAN
NT WARRIOR
WWW.MEGAMAN-NTWARRIOR.COM